

**STUDI META-ANALISIS PEMBELAJARAN BERORIENTASI PADA  
*HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS)***

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan

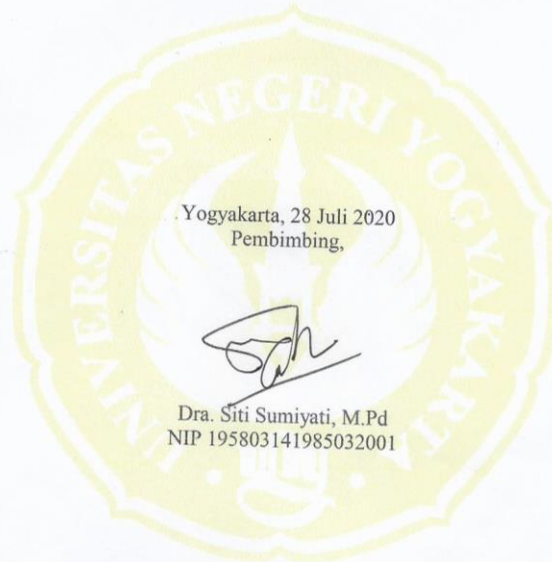


oleh  
Maulidah Nurul Kamaliyah  
NIM 16204241040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

PERSETUJUAN



Skripsi yang berjudul *Studi Meta-Analisis Pembelajaran Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills (HOTS)* telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Studi Meta-Analisis Pembelajaran Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills (HOTS)* telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 14 Agustus 2020 dan dinyatakan lulus.

### Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dra. Siti Sumiyati, M.pd	Ketua		01-09-2020
Herman, S.pd., M.Pd	Sekretaris		01-09-2020
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd	Penguji Utama		09-09-2020

Yogyakarta, 28 Agustus 2020

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sri Harti Widyastuti, M.Hum

NIP. 19621008 1988032001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Maulidah Nurul Kamaliyah

NIM : 16204241040

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya tulis sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan ketika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata pernyataan saya terbukti tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 Juli 2020

Penulis,



Maulidah Nurul Kamaliyah

NIM. 16204241040

## **MOTTO**

“Janganlah kau tuntutan Tuhanmu karena tertundanya keinginanmu.  
Tetapi tuntutanlah dirimu sendiri karena engkau telah menunda adabmu kepada Allah.”

(Ibnu Atha'illah)

## **PERSEMBAHAN**

Saya persembahkan skripsi ini untuk :

Bapak saya bernama ROHMADI yang tidak kenal lelah bekerja dan  
berdoa untuk anak-anaknya.

Untuk Ibu saya bernama ISTIQOMAH yang selalu sabar dalam membimbing dan  
menjaga selama ini.

Tak lupa kepada Adik saya RIFQI AHMAD SAH MIRZA yang selalu memberi  
dukungan pada situasi apapun.

Guru ngaji saya yang juga selalu memberi dukungan

Bapak MUHAMMAD ZULMAN, S.Pd.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Studi Meta-Analisis Pembelajaran Berorientasi Pada Higher Order Thinking Skills (HOTS)*”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk guna memperoleh gelar sarjana pada program Strata -1 Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini ucapan terimakasih ditujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor UNY.
2. Ibu Dr. Sri Harti Widyastuti, M.Hum. selaku Dekan FBS.
3. Bapak Dr. Maman Suryaman, M.Pd. selaku Wakil Dekan I FBS, UNY.
4. Madame Roswita Lumbang Tobing selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa Prancis.
5. Madame Nuning Catur Sri Wilujeng, M.A dan Dra. Siti Sumiyati, M.Pd selaku dosen pembimbing atas bimbingan, saran dan motivasi.
6. Segenap dosen jurusan Pendidikan Bahasa Prancis.
7. Kedua orang tua saya, Bapak Rohmadi dan Ibu Istiqomah yang selalu mendukung dan mendoakan, serta memberi kasih sayang yang tiada henti.
8. Adik saya Rifqi Ahmad Sah Mirza yang selalu memberikan dukungan selama penulisan skripsi berlangsung.
9. Keluarga besar jurusan Pendidikan Bahasa Prancis 2016 atas kebersamaan selama empat tahun terakhir.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan saran, kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi segala serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Yogyakarta, 28 Juli 2020



Maulidah Nurul Kamaliyah

NIM 16204241040



## DAFTAR ISI

<b>COVER.....</b>	<b>1</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Deskripsi Teori .....	10
B. Penelitian yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berpikir .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Prosedur Penelitian .....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Instrumen Penelitian .....	38
G. Teknik Analisis Data .....	39

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
<b>A. Deskripsi Waktu Penelitian .....</b>	<b>40</b>
<b>B. Subjek dan Objek Penelitian .....</b>	<b>40</b>
<b>C. Hasil Penelitian .....</b>	<b>40</b>
<b>D. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>46</b>
<b>E. Keterbatasan Penelitian.....</b>	<b>52</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>53</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>53</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Revisi Taksonomi Bloom dalam Anderson dan Krathwohl.....	11
Tabel 2. Langkah - Langkah Model Pembelajaran Kooperatif .....	19
Tabel 3. Langkah - Langkah Pelaksanaan <i>Make A Match</i> Menurut 3 Ahli .....	23
Tabel 4. Pengelompokan Artikel .....	42
Tabel 6. Kategori Penelitian Berdasarkan Tujuan Penelitian.....	43
Tabel 7. Kategori Penelitian Berdasarkan Desain Penelitian.....	44
Tabel 8. Kategori Penelitian Berdasarkan Populasi/Sampel.....	45
Tabel 9. Kategori penelitian berdasarkan metode/teknik pengumpulan data.....	46
Tabel 10. Kategori Penelitian Berdasarkan Analisis Data.....	47

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian .....	32
Gambar 2. Diagram Venn.....	35

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Sumber Data .....</b>	<b>79</b>
Lampiran 1a. <i>Coding Artikel</i> .....	79
<b>Lampiran 2. Résumé .....</b>	<b>99</b>

# **STUDI META-ANALISIS PEMBELAJARAN BERORIENTASI PADA *HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS)***

Oleh Maulidah Nurul Kamaliyah  
NIM 16204241040

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan *higher order thinking skills (HOTS)*.

Penelitian ini menggunakan penelitian meta-analisis dengan tahapan identifikasi, seleksi, abstraksi, dan analisis. Oleh karena itu, pembahasan pada penelitian ini mengambil dari 10 penelitian lain sebagai studi pustaka. Populasi/sampel pada penelitian ini adalah 10 artikel penelitian yang telah dipublikasi yang terdiri dari 2014-2019. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah *coding*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan HOTS adalah *cooperative learning*. Hasil tersebut dilihat dari sepuluh artikel yang dianalisis pada penelitian ini. Kesimpulan dari sepuluh artikel tersebut adalah dalam meningkatkan HOTS perlu untuk menggunakan pembelajaran yang bersifat kolaboratif.

Kata kunci: **meta-analisis, *Higher Order Thinking Skills (HOTS)***

# **L'ÉTUDE DE MÉTA-ANALYSE DE L'APPRENTISSAGE ORIENTÉ LE *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS)**

Par Maulidah Nurul Kamaliyah  
NIM 16204241040

## **ABSTRAIT**

L'objectif de cette étude est de déterminer quelles méthodes d'apprentissage efficaces sont utilisées pour augmenter les *higher order thinking skills* (HOTS).

Cette étude utilise l'étude de méta-analyse avec les étapes de identification, de sélection, d'abstraction, d'analyse. Cependant, l'étude a été entravée en raison d'une épidémie de *covid-19*, de sorte que le développement des idées et des arguments dans cette étude ont pour référence dix autres études. La population/l'échantillon dans cette étude sont 10 les articles d'étude publiés. Les techniques de collecte de données dans cette études est le codage.

Les résultats de cette étude indique que la méthode d'apprentissage efficace utilisée pour améliorer les HOTS est l'apprentissage coopératif. Ces résultats sont tirés des dix article analysés dans cette étude. . La conclusion des dix articles est que pour améliorer HOTS, il est nécessaire d'utiliser l'apprentissage collaboratif.

Mots clés: **méta-analyse, *higher order thinking skills***

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu cara dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang ada di Indonesia. Selain itu, pendidikan merupakan bagian penting dalam membangun dan memajukan negara Indonesia. Manusia terdidik ini dapat menjadi modal bagi pembangunan suatu bangsa. Namun, pendidikan juga harus sesuai dengan latar belakang masyarakat tersebut. Supaya pendidikan tersebut tidak melenceng dari latar belakang yang ada, maka perlu adanya regulasi yang mengatur hal tersebut.

Di Indonesia sistem pendidikan yang dipakai tertuang pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 (ayat 1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Selanjutnya, Bab II pasal 3 menyatakan bahwa Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.



Undang-undang tersebut juga telah mengadopsi taksonomi dalam bentuk rumusan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah mengamanatkan bahwa dimensi keterampilan SMA/MA/SMALB/Paket C siswa dituntut memiliki keterampilan berpikir dan bertindak secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sebagai pengembangan dari yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah mengamanatkan bahwa dimensi keterampilan SMA/MA/SMALB/Paket C siswa dituntut memiliki keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah konkret dan abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah, serta mampu menggunakan metode sesuai dengan kaidah keilmuan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menguraikan bahwa ketiga ranah kompetensi tersebut memiliki lintasan perolehan (proses psikologis) yang berbeda. Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”. Peraturan di atas juga menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kompetensi lulusan.

Kurikulum 2013 menuntut agar siswa selain memiliki sikap dan pengetahuan yang baik juga dituntut memiliki keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam ranah konkret dan ranah abstrak melalui rangkaian pembelajaran mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Selain itu, Kementerian Pendidikan sudah mulai menerapkan standar internasional, baik itu untuk soal-soal Matematika, Literasi maupun untuk Ilmu Pengetahuan Alam yaitu yang memerlukan daya nalar tinggi, atau *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*.

Pemerintah mengharapkan para peserta didik mencapai berbagai kompetensi dengan penerapan HOTS atau Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Kompetensi tersebut yaitu berpikir kritis (*critical thinking and problem solving*), kreatif dan inovasi (*creativity and innovation*), kemampuan berkomunikasi (*communication skill*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), dan merayakan (*celebration*). Lima hal yang disampaikan pemerintah yang menjadi target karakter peserta didik itu melekat pada sistem evaluasi kita dalam ujian nasional dan merupakan kecakapan abad 21. HOTS juga diterapkan karena menyusul masih rendahnya peringkat *Program for International Student Assessment (PISA)* dan *Trends in International*

*Mathematics and Science Study (TIMSS)* dibandingkan dengan negara lain, sehingga standar soal ujian nasional dicoba ditingkatkan untuk mengejar ketertinggalan.

Pengembangan pembelajaran berorientasi pada HOTS merupakan program yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang pada tahun 2018 telah terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter dan pembelajaran berorientasi pada HOTS.

Sejalan dengan program tersebut maka guru juga mempunyai tugas yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, kreatif, dan mandiri sesuai perkembangan fisik dan psikologis siswa. Akan tetapi permasalahan yang ada adalah pembelajaran yang ditawarkan khususnya pembelajaran bahasa Prancis adalah siswa diberikan soal dan mereka dituntut untuk menyelesaikannya dengan baik dan benar, sehingga hal tersebut seolah monoton dan cenderung membebani siswa dengan tugas–tugas, terlebih lagi tugas individu. Agar pembelajaran bahasa Prancis menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa, maka guru dapat menerapkan metode pembelajaran. Tujuan dari penerapan metode pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Prancis adalah untuk mempermudah penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi sikap aktif siswa dan mengatasi keterbatasan ruang sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Jika penerapan metode pembelajaran mampu mengatasi permasalahan

dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal penyampaian pesan (materi), maka siswa yang akan merasakan dampak positif yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran bahasa Prancis. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melibatkan siswa secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif memungkinkan terjadi interaksi antara siswa yang satu dengan yang lain. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapat atau bertanya dengan siswa lain sehingga dapat melatih mental siswa untuk belajar bersama dan berdampingan, menekan kepentingan individu dan mengutamakan kepentingan kelompok karena dalam pembelajaran kooperatif belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Hal tersebut sejalan dengan Bern dan Erickson dalam Kokom (2013:7) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila sebelum proses pembelajaran disiapkan secara baik. Mulai dari perangkat pembelajaran, media, metode, alat dan bahan untuk menunjang pembelajaran agar berjalan dengan lancar, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk itu dilakukan analisis ini untuk mengetahui

media-media dan metode yang efektif digunakan untuk pembelajaran HOTS. Selain itu, analisis ini juga merujuk pada penelitian deskriptif untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam pembelajaran yang berorientasi pada HOTS.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Studi Meta-Analisis Pembelajaran Berorientasi Pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)**” dengan adanya penerapan model pembelajaran ini diharapkan akan dapat meningkatkan HOTS peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu:

1. Kurangnya interaksi antarpeserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Keterbatasan siswa dalam berekspresi pada saat kegiatan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang masih monoton dan kurang variatif.
4. Kegiatan pembelajaran hanya terbatas pada soal dan jawaban.
5. Kurangnya peran guru sebagai fasilitator, motivator, mediator, inspirator.
6. Pengembangan pembelajaran belum berorientasi pada HOTS.
7. Pembelajaran belum efektif dan efisien .
8. Siswa kurang kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka perlu adanya batasan terhadap masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah

dalam penelitian ini terfokus pada menganalisis efektivitas dalam peningkatan HOTS.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran apakah yang efektif digunakan untuk meningkatkan HOTS berdasarkan analisis?
2. Penerapan metode apakah yang efektif digunakan untuk meningkatkan HOTS berdasarkan analisis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Menemukan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan HOTS.
2. Mengetahui penerapan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan HOTS.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis
  - a. Dapat dijadikan sumber informasi ilmiah mengenai peningkatan HOTS melalui metode pembelajaran.
  - b. Dapat memberikan referensi sebagai pertimbangan dan peningkatan untuk penelitian selanjutnya terkait peningkatan HOTS.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan daya berpikir dan penerapan ilmu yang didapat, sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan di bidang penelitian kependidikan dan menambah pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran berbasis HOTS.

### b. Bagi Guru

Dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam mengembangkan implementasi model pembelajaran berbasis HOTS pembelajaran bahasa Prancis.

### c. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pemerintah sebagai informasi dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi para pengambil kebijakan di bidang pendidikan terkait dengan implementasi model pembelajaran berbasis HOTS pada pembelajaran bahasa Prancis.





## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Higher Order Thinking Skills (HOTS)**

###### **a. Definisi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)**

Keterampilan/kemampuan berpikir terbagi menjadi dua, yaitu kemampuan berpikir tingkat rendah (LOTS) dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Coffiman, 2013). HOTS merupakan kemampuan yang tidak hanya sekedar mengingat (*recall*), menyatakan kembali (*restate*), atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (*recite*). Berikut ini adalah empat kondisi yang memicu HOTS.

- 1) Sebuah situasi belajar tertentu yang memerlukan strategi pembelajaran yang spesifik dan tidak dapat digunakan pada situasi belajar lainnya.
- 2) Kecerdasan tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang tidak dapat diubah, melainkan kesatuan pengetahuan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terdiri dari lingkungan belajar, strategi, dan kesadaran dalam belajar.
- 3) Pemahaman pandangan yang telah bergeser dari unidimensi, linier, hirarki atau spiral menuju pemahaman pandangan ke multidimensi, dan interaktif.
- 4) Kondisi dengan berorientasi HOTS yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analisis, pemecahan masalah, keterampilan berpikir kritis, dan kreatif.

Pemikiran tingkat tinggi terjadi ketika seseorang mengambil informasi baru dan menyimpan dalam memori yang saling terkait serta mengatur ulang dan

memperluas informasi untuk mencapai tujuan atau menemukan kemungkinan jawaban dalam situasi membingungkan (Lewis & Smith, 1993:136). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Resnick (Ditjen GTK, 2018:5) HOTS adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. Keterampilan ini juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Pada tahun 1956 Bloom mempublikasikan taksonomi berpikir dari tingkat rendah hingga tingkat tinggi, yaitu (a) pengetahuan (*knowledge*), (b) pemahaman (*comprehension*), (c) penerapan (*application*), (d) analisis (*analysis*), (e) sintesis (*syntestis*), dan (f) evaluasi (*evaluation*). Berpikir tingkat tinggi dalam Bloom meliputi kemampuan analisis, sintetis, dan evaluasi. Pada 2001 Anderson & Krathwohl merevisi taksonomi Bloom, yaitu pertama adalah LOTS yang juga dapat dipakai dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam HOTS berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*). Secara lebih jelas, berikut ini perbedaan dari taksonominya.

Tabel 1. Revisi Taksonomi Bloom Dalam Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Taksonomi Bloom (1956)	Anderson dan Krathwohl (2001) 6M
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Menerapkan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintetis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Mencipta

Berdasarkan pemaparan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan kemampuan ketika siswa tidak hanya sekedar mengetahui dan menghafal suatu konsep akan tetapi mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menghasilkan suatu solusi untuk permasalahan yang dihadapi.

### **b. Indikator HOTS**

Taksonomi Bloom pada tahun 1956 yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl tahun 2001 mempunyai tiga aspek dalam ranah kognitif yang menjadi bagian dari HOTS. Ketiga aspek tersebut yaitu aspek analisis, aspek evaluasi, dan aspek mencipta. Berdasarkan Penilaian Pembelajaran Berorientasi HOTS (Ditjen GTK, 2018:11) penilaian pembelajaran dilakukan dengan memberikan soal-soal evaluasi berupa soal dengan karakteristik HOTS yang meliputi C4, C5, dan C6. Panduan yang diberikan pemerintah tersebut sesuai dengan teori HOTS dari Anderson & Krathwohl (2001: 99-133) maka indikator HOTS adalah sebagai berikut.

#### **1) Menganalisis**

Kemampuan menganalisis merupakan kemampuan untuk menguraikan suatu materi atau konsep menjadi bagian-bagian dan kemampuan untuk menjelaskan hubungan antarbagian. Kemampuan menganalisis diklasifikasikan menjadi 3 bagian yaitu 1) membedakan (*differentiating*), 2) mengorganisasi (*organizing*), dan 3) menghubungkan (*attributing*).

Kemampuan membedakan adalah kemampuan peserta didik dalam memilih informasi yang tepat atau penting. Membedakan berbeda dengan membandingkan

untuk menentukan apa yang relevan dan apa yang tidak dalam konteks yang lebih besar.

Kemampuan mengorganisasi merupakan kemampuan peserta didik dalam membangun hubungan yang sistematis dan koheren dari informasi yang didapat. Istilah alternatif untuk mengorganisasi adalah penataan, pengintegrasian, pencarian koherensi, penjabaran, dan penguraian.

Kemampuan menghubungkan merupakan kemampuan peserta didik untuk menyimpulkan maksud atau sudut pandang yang mendasari materi yang diberikan. Kemampuan menghubungkan dapat dinilai dengan menghadapkan siswa dengan beberapa materi tertulis atau lisan dan kemudian meminta peserta didik untuk membangun atau memilih deskripsi dari sudut pandang penulis, maksud, dan sejenisnya.

## 2) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria tersebut dapat ditentukan oleh peserta didik atau orang lain. Standar dapat berupa kuantitatif atau kualitatif. Sedangkan, standar diterapkan pada kriteria. Kategori dalam kemampuan mengevaluasi meliputi 2 proses kognitif yaitu proses memeriksa (penilaian berdasarkan kriteria internal) dan proses mengkritik (penilaian berdasarkan kriteria eksternal).

### 3) Mencipta

Kemampuan mencipta merupakan kemampuan peserta didik dalam menyatukan elemen-elemen untuk membentuk keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan dari kemampuan mencipta yakni agar peserta didik membuat produk baru dengan menata ulang. Proses ini umumnya dikoordinasikan dengan pengalaman belajar siswa sebelumnya. Klasifikasi kemampuan mencipta yaitu memunculkan (*generating*), merencanakan (*planning*), dan menghasilkan (*producing*).

#### 1. Cooperative Learning

##### a. Definisi *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian ketika beberapa orang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan pembelajaran kooperatif siswa bekerja bersama dalam pasangan atau kelompok dengan saling berbagi informasi. Pembelajaran kooperatif juga memungkinkan peserta didik diharap saling membantu, berdiskusi, beradu argumen, saling menilai pengetahuan terbaru, dan saling memahami kelemahan masing-masing.

*Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran ketika siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Keberhasilan belajar bergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individu maupun kelompok. Menurut Frey, Fisher dan Everlove (2009: 14), “*cooperative learning as an instructional arrangement that allows two to six students the knowledge and understanding of the content*”. Maknanya, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada dua sampai enam

orang siswa untuk membentuk kelompok dan bekerja sama menyelesaikan tugasnya dan bersama-sama membangun pengetahuan dan pemahaman tentang materi pembelajaran.

Menurut Bern dan Erickson (2001:5) pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil ketika siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berbasis kerja kelompok saat pembelajaran dipimpin atau diarahkan oleh guru. Guru sebagai penetap tugas serta yang menyediakan bahan-bahan yang dibutuhkan siswa dalam memecahkan/menyelesaikan masalah yang dimaksud.

Jadi, *Cooperative learning* merupakan suatu perilaku atau sikap bekerja sama dalam suatu kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan bersama dan keberhasilan dalam belajar tergantung pada keterlibatan dari setiap anggota. Pembelajaran yang banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mempelajari materi yang diberikan. Dalam kelompok-kelompok kecil, siswa akan lebih banyak terlibat, saling membantu, dan bertanggungjawab terhadap penguasaan materi untuk dapat memaksimalkan pencapaian hasil belajar.

#### **b. Unsur-Unsur *Cooperative Learning***

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tidak hanya sekedar pembelajaran dalam belajar berkelompok. Ada unsur-unsur dasar model pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang

dilakukan dengan begitu saja atau seadanya. Menurut Roger dan David Johnson (Suprijono, 2009:58) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif. Lima unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)

Keberhasilan penyelesaian tugas dalam pembelajaran kooperatif tergantung pada usaha dan kerja sama kelompok. Sedangkan keberhasilan kelompok tergantung pada masing-masing anggota. Oleh karena itu, antaranggota akan saling membutuhkan satu sama lain.

2) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*)

Pertanggungjawaban kelompok muncul apabila dilakukan pengukuran keberhasilan kelompok. Keberhasilan kelompok tergantung pada masing-masing anggota. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok/peserta didik memiliki tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.

3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*)

Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan yang luas pada setiap anggota kelompok/peserta didik untuk bertatap muka untuk melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

#### 5) Evaluasi proses kelompok

Memberikan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, supaya dapat bekerja sama dengan lebih efektif pada kesempatan berikutnya.

#### **c. Karakteristik *Cooperative Learning***

Pembelajaran kooperatif memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan model pembelajaran yang lain. Kerja sama kelompok pada saat proses pembelajaran berlangsung dalam rangka untuk mencapai tujuan bersama merupakan karakteristik dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini juga siswa mempunyai kesempatan untuk mengkonstruksikan sendiri setiap materi dan memperdalam pemahaman dengan cara bekerjasama dalam kelompok.

Isjoni (2009:27) memaparkan beberapa ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota memiliki peran.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya sendiri dan juga belajar teman-teman dalam kelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.



Ada tiga konsep utama yang menjadi ciri khas pembelajaran kooperatif yaitu penghargaan kelompok, pertanggung jawaban individu, dan kesempatan yang sama untuk berhasil.

1) Penghargaan kelompok

Pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencari skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antarpersonal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli.

2) Pertanggungjawaban individu

Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok. pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan

Pembelajaran kooperatif menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini setiap siswa baik yang

berprestasi rendah, sedang, atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

#### **d. Langkah-langkah *Cooperative Learning***

Menurut Arends (2008:7) terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif yang dapat dilihat dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal atau dengan teks
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan kelompok belajar dan membantu kelompok melakukan transisi secara efisien
Fase 4 : <i>Assist team work and student</i> Membantu kerja kelompok dan belajar	Membantu kelompok-kelompok belajar selama siswa mengerjakan tugasnya
Fase 5 : <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan siswa mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6 : <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

#### **e. Tujuan *Cooperative Learning***

Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi ketika keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang

menerapkan sistem kompetensi, saat keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran menurut Arends (2008: 5-6) yaitu sebagai berikut.

#### 1) Prestasi akademik

Belajar kooperatif sangat menguntungkan baik bagi siswa yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah. Siswa berkemampuan tinggi dapat menjadi tutor bagi siswa yang berkemampuan rendah. Dalam proses ini siswa berkemampuan lebih tinggi secara akademis mendapatkan keuntungan, karena pengetahuannya dapat lebih mendalam. Selain itu, akan terjadi penguatan baik untuk siswa berkemampuan tinggi maupun yang rendah. Contoh siswa yang berkemampuan tinggi membantu yang rendah maka yang berkemampuan tinggi akan semakin terasah dan yang rendah akan cepat menangkap apa yang disampaikan karena keduanya memiliki orientasi dan bahasa yang sama.

#### 2) Penerimaan dan keanekaragaman

Belajar kooperatif menyajikan peluang bagi siswa dari latar belakang dan kondisi sosial, untuk bekerja saling bergantung pada tugas-tugas rutin, dan melalui struktur penghargaan kooperatif dapat belajar menghargai satu sama lain. Contoh dalam suatu kelompok siswa harus menerima berbagai macam ras, budaya, kelas sosial, dan kemampuan yang berbeda.

### 3) Pengembangan keterampilan

Belajar kooperatif bertujuan mengajarkan pada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini adalah keterampilan yang penting yang harus dimiliki dalam suatu masyarakat. Contoh siswa saling kerja sama dalam menyelesaikan tugas, atau kolaborasi untuk menghasilkan suatu karya.

#### **f. Kelebihan dan Kelemahan *Cooperative Learning***

Setiap model pembelajaran tentu mempunyai kelebihan dan kelemahan. Berikut kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif.

##### 1) Kelebihan *Cooperative Learning*

Jarolimek dan Parker dalam Isjoni (2012:24) mengatakan keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah: 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, 5) terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, dan 6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

##### 2) Kelemahan *Cooperative Learning*

Kelemahan model pembelajaran kooperatif bersumber pada dua faktor, yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam, yaitu: 1) pendidik harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, 2) agar proses pembelajaran berjalan lancar

maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, 3) selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan 4) saat diskusi kelas terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

## **1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match**

### **a. Pengertian *Make a Match***

Model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran (Dyah, 2015:17). Tujuan dari strategi pembelajaran ini antara lain: 1) pendalaman materi, 2) penggalan materi, dan 3) *edutainment*. *Edutainment* sendiri berasal dari dua kata yaitu *education* dan *entertainment* (Hamid, 2011: 17). *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi, *edutainment* dari segi bahasa adalah pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sementara itu, *edutainment* dari segi terminologi adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan muatan pendidikan dan hiburan yang dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Tipe *make a match* ini dilakukan dengan mencari pasang dengan menggunakan kartu yang telah dibagikan oleh guru. Kartu itu berupa kartu pertanyaan dan jawaban. Penerapan tipe ini dimulai dari teknik yaitu peserta didik disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan pertanyaan/jawaban sebelum batas waktunya, peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin.

Jadi, dapat dirangkum bahwa model pembelajaran kooperatif *make a match* adalah model pembelajaran yang menghibur dan menyenangkan, membuat peserta didik tidak terasa seperti sedang belajar, dapat menjadi alternatif untuk pemahaman dan tingkat berpikir peserta didik, serta membuat peserta didik menjadi semangat dan antusias mengikuti pembelajaran.

#### **b. Langkah-langkah Pelaksanaan *Make a Match***

Pelaksanaan tipe *make a match* ini membutuhkan beberapa persiapan yang harus dilakukan oleh guru. Berikut persiapan pelaksanaan tipe pembelajaran *make a match* menurut Huda (2013: 251) antara lain.

- 1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari lalu menuliskan pada kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat dengan menuliskan pada kartu-kartu jawaban dan sebaiknya menggunakan warna kartu yang berbeda.
- 3) Membuat aturan yang berisi *reward* bagi siswa yang berhasil dan *punishment* bagi siswa yang gagal dengan catatan aturan tersebut dibuat bersama siswa.
- 4) Menyediakan lembaran yang digunakan untuk menulis skor dari pasangan yang berhasil.

Setelah guru selesai menyiapkan kartu-kartu pertanyaan dan jawaban, aturan serta lembar untuk menulis skor, maka guru siap untuk melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *make a match*. Langkah-langkah pembelajaran dengan tipe ini menurut beberapa ahli dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Langkah-langkah Pelaksanaan Make A Match Menurut 3 Ahli

Huda (2013: 251-252)	Asmani (2011:45)	Hamid (2011:228)
1) Guru menyampaikan materi atau memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi di rumah	1) Guru menyiapkan kartu yang berisi konsep atau topik yang tepat digunakan untuk <i>review</i> materi. Kartu terbagi dua yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari pertanyaan yang ada di kartu	1) Guru menyiapkan kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi <i>review</i> . Sebagian kartu diisi dengan soal yang berbeda sesuai topik, sementara sebagian kartu yang lain diisi jawaban dari soal tersebut.
2) Jumlah peserta didik dalam kelas dibagi menjadi 2 bagian misalnya bagian A dan bagian B, kedua bagian tersebut diminta untuk saling berhadapan.	2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.	2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
3) Guru membagikan kartu pertanyaan pada bagian A dan kartu jawaban pada bagian B.	3) Setiap peserta didik memikirkan jawaban.soal dari kartu yang dipegangnya.	3) Setiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
4) Guru menyampaikan kepada peserta didik untuk mencari pasangan yang cocok dengan kartu masing-masing dengan memberikan waktu tertentu.	4) Setiap siswa mencari pasangan yang cocok dengan kartunya (kartu soal dengan kartu jawabannya).	4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
5) Guru meminta peserta didik pada bagian A mencari pasangan pada Bagian B, jika sudah menemukan maka harus melapor kepada guru untuk ditulis pada lembar skor.	5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberi poin.	5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditentukan akan diberikan poin.
6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.	6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.	6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.

7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.	7) Siswa diminta untuk membuat kesimpulan dari kegiatan yang baru saja dilakukan. Guru kemudian menutup pelajaran.	7) Kesimpulan atau penutup.
8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.		
9) Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.		

Berdasarkan tiga ahli tentang langkah-langkah pembelajaran tipe *make a match* dapat dirangkum sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan materi dan memberi tugas kepada siswa untuk mempelajarinya di rumah.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu kelompok pertanyaan dan kelompok jawaban.
- 3) Guru memberikan kartu kepada masing-masing peserta didik. Kartu pertanyaan untuk kelompok pertanyaan dan kartu jawaban untuk kelompok jawaban.
- 4) Siswa memikirkan pasangan pertanyaan/jawaban atas kartu yang diperolehnya.
- 5) Guru meminta peserta didik untuk mencari pasangan dengan waktu yang telah disepakati.
- 6) Siswa memasang jawaban/pertanyaan yang cocok.
- 7) Guru memberi tanda apabila waktu yang ditentukan telah habis.



- 8) Guru menulis pasangan yang mendapatkan pasangan sebelum waktu habis.
- 9) Guru memanggil setiap pasangan untuk presentasi.
- 10) Guru bersama siswa mengoreksi bersama tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban.
- 11) Setiap pasangan bergantian untuk mempresentasikan.
- 12) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang yang mereka pelajari hari itu.

**c. Kelebihan dan kekurangan tipe *make a match***

Menurut Huda (2013: 253) kelebihan tipe *make a match* antara lain:

- 1) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- 2) ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- 5) efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Adapun kelemahan strategi *make a match* adalah:

- 1) jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.

- 3) jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- 4) guru harus bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan.
- 5) menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Astuti Puspaningtyas pada tahun 2018 dengan judul “Peningkatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) Melalui Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Wates” . Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui efektivitas penerapan SPPKB pada pembelajaran Ekonomi kelas X SMK Muhammadiyah 1 Wates terhadap peningkatan HOTS, (2) mengetahui penerapan SPPKB dalam pembelajaran Ekonomi kelas X SMK Muhammadiyah 1 Wates lebih baik daripada metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Muhammadiyah 1 Wates yang terdiri dari 6 kelas. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yang masing-masing kelas terdiri dari 18 peserta didik diambil dengan teknik *cluster sampling*. Kelas X Administrasi Perkantoran 1 sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran SPPKB dan kelas X Pemasaran sebagai kelas kontrol

dengan model pembelajaran ceramah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran SPPKB efektif untuk meningkatkan HOTS pada pembelajaran Ekonomi, (2) hasil ANCOVA menunjukkan bahwa penerapan SPPKB dalam pembelajaran Ekonomi kelas X SMK Muhammadiyah 1 Wates lebih baik daripada model pembelajaran konvensional (ceramah). Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran SPPKB memiliki peningkatan HOTS yang lebih tinggi dibanding peserta didik yang menggunakan model pembelajaran ceramah.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Jannatun Nafis pada tahun 2015 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas III MI Senden Kampak Trenggalek.” Hasil penelitian ini Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan mulai *pre test*, *post test* siklus I, sampai *post test* siklus II. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata nilai siswa 41,92 (*pre test*), meningkat menjadi 78,70 (*post test* siklus I), dan meningkat lagi menjadi 91,29 (*post test* siklus II). Selain dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, peningkatan prestasi belajar siswa juga dapat dilihat dari ketuntasan belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Terbukti pada hasil *pre test*, dari 26 siswa yang mengikuti tes, ada 4 siswa yang tuntas belajar dan 22 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 15,38%. Meningkat pada hasil *post test* siklus I, dari 27 siswa yang mengikuti tes, ada 20 siswa

yang tuntas belajar dan 7 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 74,07%. Meningkat lagi pada hasil *post test* siklus II, dari 27 siswa yang mengikuti tes, ada 22 siswa yang tuntas belajar dan 5 siswa yang tidak tuntas belajar. Dengan persentase ketuntasan belajar 81,48%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mifta Dyah Rosmala pada tahun 2015 dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran *Make A Match* Sebagai Upaya Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia Di Kelas X Multimedia SMK Negeri 6 Purworejo.” Hasil penelitian ini menunjukkan implementasi model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan Multimedia. Pada pertemuan pertama siklus I, rata-rata persentase sub indikator partisipasi siswa sebesar 62.50%, meningkat pada pertemuan kedua menjadi 71.15%. Pada pertemuan pertama siklus II, meningkat menjadi 77.88% dan kembali meningkat pada pertemuan kedua menjadi 83.65%. Rata-rata sub indikator partisipasi siswa pada siklus I mencapai 65.50% dan meningkat pada siklus II menjadi 80.77%. Peningkatan rata-rata sub indikator siklus I ke siklus II adalah 15.27% diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut dilihat dari kenaikan persentase jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak minimal 75% dari jumlah total siswa. Dari hasil *pre-test*, hanya 10 siswa atau 31.25% yang

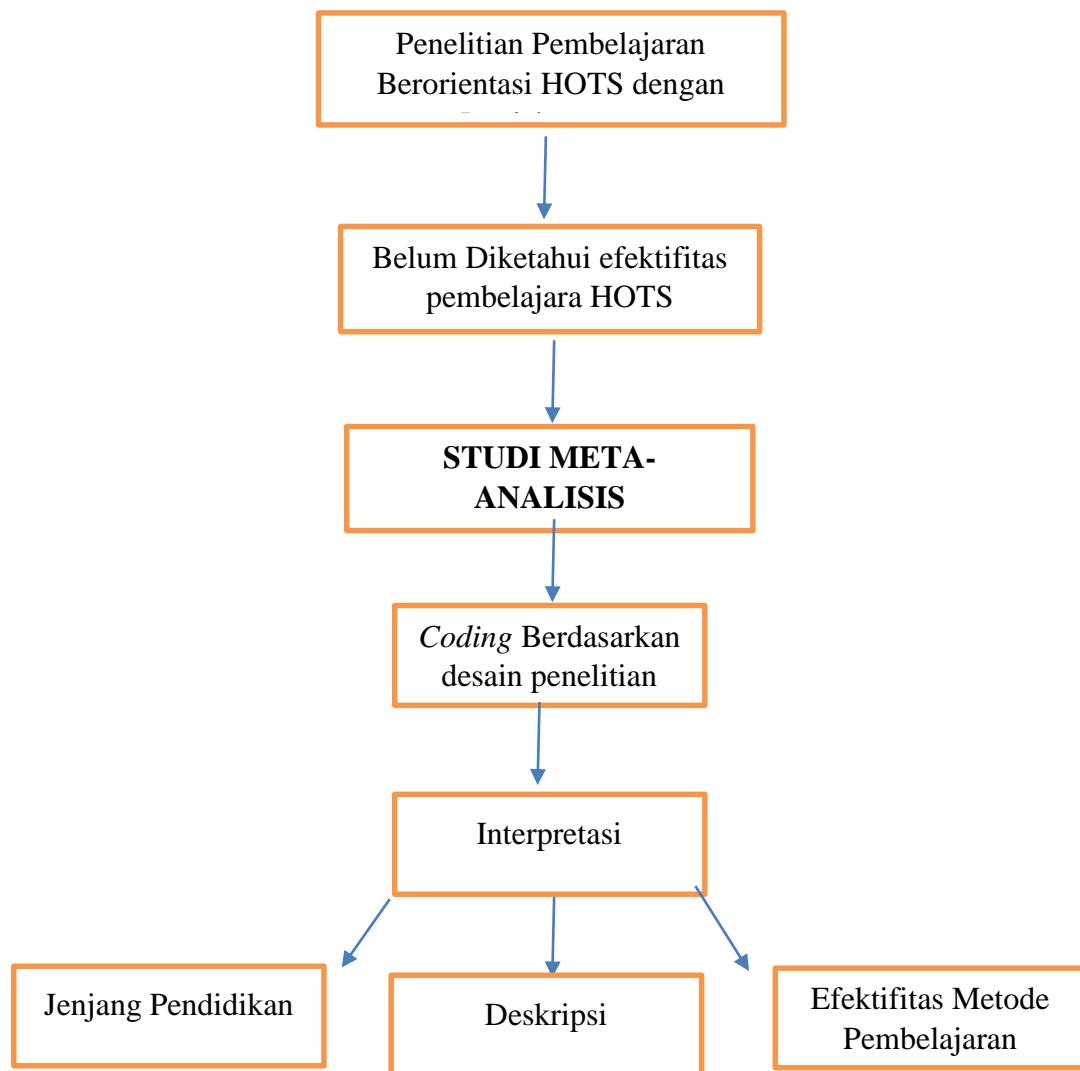
mencapai KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang telah mencapai KKM meningkat menjadi 20 siswa atau 62.50%. Dan pada siklus II, meningkat menjadi 26 siswa atau sebanyak 81.25%

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Sumiyati, Alice Armini, dan Roswita Lumban Tobing pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatkan Karakter Dengan Metode *Cooperatif Learning* Pada Pembelajaran *Microteaching* Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY.” Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dari tanggal 5 Mei 2014 sampai dengan 23 Mei 2014. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran *microteaching* dengan menerapkan metode *cooperative learning* dapat meningkatkan karakter mahasiswa mengenai rasa tanggung jawab dan kerja sama. Peningkatan nilai rasa tanggung jawab dari pratindakan ke Siklus I dan Siklus II berturut turut 4,2% dan 18,7%, sedangkan peningkatan nilai kerja sama pada Siklus I dan II adalah 44% dan 58,6%. Mahasiswa yang mencapai target keberhasilan penelitian sebesar 96%. Dengan demikian, penerapan metode *cooperative learning* dapat meningkatkan nilai karakter menurut Lickona (1993:53) mahasiswa semester VI Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis yang sedang menempuh mata kuliah *microteaching*.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kurikulum 2013 mengharuskan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), selain itu juga pada pengembangan karakter sehingga perlu pembelajaran yang mendukung akan hal itu. Salah satu model pembelajaran yang merujuk pada HOTS yaitu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk mampu menganalisis konsep yang telah ada, hanya saja pembelajaran ini tidak bersifat individu melainkan belajar berkelompok, tetapi setiap individu memiliki peran dan tanggung jawabnya sehingga setiap individu berpengaruh terhadap keberhasilan kelompok.

Pada pelaksanaan di kelas guru sudah mencoba beberapa model, akan tetapi belum terlaksana secara baik sehingga hasilnya kurang maksimal. Tidak jarang guru masih menggunakan model konvensional (ceramah) dan guru dominan dalam proses pembelajaran. Dengan model konvensional membuat kurangnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tidak memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya, peserta didik cenderung pasif dan kurang mandiri, dan peserta didik belum terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri konsep/materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti mengidentifikasi masalah untuk menemukan alternatif perbaikan yang dapat dilakukan. Adapun kerangka pikir penelitian digambarkan dalam gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, penggunaan metode pembelajaran inquiri efektif digunakan untuk meningkatkan HOTS.





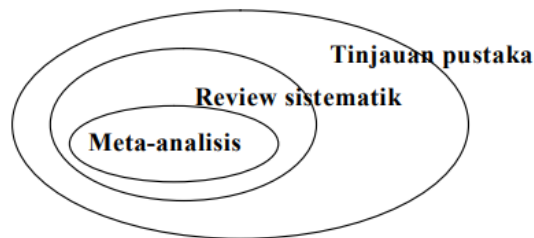
### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah meta-analisis. Sutjipto (1995:30) mengartikan meta analisis sebagai salah satu upaya untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif. Dengan kata lain, meta-analisis sebagai suatu teknik ditujukan untuk menganalisis kembali hasil-hasil penelitian yang diolah secara statistik berdasarkan pengumpulan data primer.

Meta-analisis secara sederhana dapat diartikan sebagai analisis atas analisis atau penelitian dari penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji konsistensi atau ketidakkonsistenan hasil penelitian yang disebabkan semakin banyaknya replikasi atau verifikasi penelitian yang sering kali justru memperbesar terjadinya variasi hasil penelitian. Meta-analisis merupakan suatu teknik statistika untuk menggabungkan hasil 2 atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif. Meta-analisis adalah teknik statistika yang dimaksudkan untuk menggabungkan dua atau lebih penelitian orisinal yang dapat digabungkan. Meta-analisis dapat dipandang sebagai bagian dari *review article* yang dilakukan secara sistematis (disebut *systematic review*) yang menggunakan analisis statistika formal. Berikut merupakan diagram Venn yang memperlihatkan hubungan antara tinjauan pustaka, *review* sistematis, meta-analisis.



Gambar 2. Diagram Venn memperlihatkan antara tinjauan pustaka, *review* sistematis, meta-analisis.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian meta-analisis ini dilaksanakan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat Jl. Colombo No. 1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec.Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pelaksanaan dilakukan pada bulan Juni dan Juli tahun 2020.

## C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil secara representatif atau mewakili populasi yang bersangkutan atau bagian kecil yang diamati. Penelitian terhadap sampel biasanya disebut *study sampling*.

Populasi dalam penelitian ini adalah artikel berupa jurnal/skripsi publikasi tentang HOTS tahun 2010-2020. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah 10

artikel penelitian. Pada tahun tersebut terdapat banyak penelitian sehingga tidak memungkinkan menggunakan dilakukan pengambilan data pada seluruh populasi. Alasan tidak menggunakan seluruh populasi karena adanya keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Selain itu, adanya asumsi bahwa seluruh populasi seragam, sehingga bisa diwakili oleh sampel.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kriteria pemilihan untuk artikel penelitian yang akan disertakan dalam penelitian meta analisis.
2. Metode untuk menemukan atau menelusur penelitian, dan siapa yang akan melakukan penelusuran pustaka.
3. Mengumpulkan literatur yang tersedia.
4. Klasifikasi dan kodifikasi unit penelitian untuk digabungkan.
5. Mengkonversi dan mengoreksi informasi statistik.
6. Abstraksi kuantitatif hasil masing-masing penelitian.
7. Rencana penggunaan model statistika yang sesuai untuk penggabungan hasil.
8. Rencana interpretasi hasil.
9. Rencana pelaporan hasil.

Langkah-langkah tabulasi data adalah (1) identifikasi variabel-variabel penelitian, lalu dituliskan pada kolom yang telah dipersiapkan, (2) identifikasi rerata dan standar deviasi dari data kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk setiap subjek penelitian, (3) penghitungan *effect size* dengan menggunakan rumus Glass, (4) berdasarkan rerata dan standar deviasi dicarilah *effect size*.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil-hasil penelitian yang telah dikumpulkan selanjutnya dikelompokkan berdasarkan data tentang penelitian tiap-tiap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta mencatat data statistik yang akan dipergunakan dalam perhitungan *effect size* yang diperoleh dari masing-masing publikasi ilmiah penelitian.

Sumber data penelitian adalah 10 artikel hasil penelitian yang didapat. Data yang dihasilkan dalam bentuk *coding* berisi informasi mengenai identitas artikel publikasi ilmiah, tahun penerbitan artikel, jenjang pendidikan. Berdasarkan pengumpulan artikel hasil penelitian, berikut merupakan tabel pengelompokan artikel ilmiah.

Tabel 4. Pengelompokan Artikel Ilmiah

Kriteri Pengumpulan Data	Pengelompokan Data	Jumlah Temuan Artikel
Tahun Publikasi	2014	1
	2015	1
	2016	3
	2017	-
	2018	3
	2019	2
Jenjang Pendidikan	SMP	2
	SMA/SMK	8

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap, sistematis dan mempermudah pekerjaannya sehingga, lebih mudah untuk diolah. Penelitian ini menggunakan lembar pemberian kode (*coding data*). Koding merupakan proses mengolah materi atau informasi menjadi segmen-segmen tulisan sebelum memaknainya (Rosman dan Rallis, 1998:171). Proses pengodean atau *coding data* memegang peran penting dalam proses analisis data, dan menentukan kualitas abstraksi data hasil penelitian ketika peneliti melakukan analisis. Identifikasi dari proses pencarian dan pengambilan *coding* sesuai kriteria yang memenuhi syarat secara eksplisit, memeriksa setiap studi pada kriteria yang layak, dan mencatat informasi penting pada form penyaringan atau *database* adalah catatan penting pada publikasi ilmiah dari sintesis penelitian. Dengan informasi ini, sintesis *coding* dapat melaporkan tentang jumlah studi dan alasan untuk pengkhususan.

Prosedur pemberian kode (*coding*) untuk meta-analisis seputar aturan *coding* yang menentukan informasi akan diambil dari setiap studi yang memenuhi syarat. *Coding* studi untuk meta-analisis pada dasarnya hampir sama seperti penelitian survei. Seorang *coder* akan membaca laporan studi dan mengisi protokol koding dengan respon yang sesuai pada studi tersebut. Adapun variabel yang digunakan dalam koding data untuk mendapatkan informasi mengenai besar pengaruh (*effect size*) penelitian tentang studi meta-analisis pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah:

1. Nama Peneliti
2. Tahun Penelitian
3. Subjek Pendidikan
4. Variabel independen dan dependen
5. Waktu pelaksanaan
6. Desain penelitian
7. Ukuran Sampel (*sample size*)

#### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu unit dasar dari studi meta-analisis sendiri yaitu *Effect Size*, maka untuk menjawab rumusan masalah penelitian digunakan perhitungan dengan teknik analisis besaran pengaruh (*effect size*).

*Effect size* adalah nilai yang mencerminkan besarnya pengaruh dari sebuah perlakuan (lebih umumnya) kekuatan antara dua variabel, ini merupakan kesatuan ,dalam meta-analisis. Menghitung *effect size* untuk setiap studi, untuk menilai konsistensi efek pada seluruh studi dan menghitung efek ringkasannya. Untuk mendapatkan nilai *effect size* maka harus mendapatkan besaran rerata dan standar deviasi terlebih dahulu. Setelah mendapatkan rerata dan standar deviasi maka untuk mencari nilai *effect size* dapat dengan jalan membagi rerata kelompok eksperimen(XE) yang telah dikurangi rerata kelompok kontrol (XK) dengan standar deviasi kelompok kontrol (SK).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan mengenai deskripsi tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

#### **A. Deskripsi Waktu Penelitian**

.Pelaksanaan penelitian mata-analisis ini dilaksanakan sekitar 2 bulan, dimulai bulan Juni sampai dengan bulan Juli pada tahun 2020.

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil secara representatif atau mewakili populasi yang bersangkutan atau bagian kecil yang diamati. Penelitian terhadap sampel biasanya disebut *study sampling*.

Populasi dalam penelitian ini adalah artikel berupa jurnal/skripsi publikasi tentang HOTS tahun 2010-2020. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah 10 artikel penelitian.

#### **C. Hasil Penelitian**

Sub bab ini menguraikan tentang hasil analisis yang didapat dari 10 penelitian mengenai pembelajaran yang berorientasi pada *higher order thinking skills* (HOTS). Penelitian-penelitian tersebut diperoleh dari beberapa sumber, yaitu: artikel (hasil

penelitian) dalam jurnal hasil penelitian dan laporan penelitian. Secara umum sumber data tersebut diperoleh dengan cara mengunduh dari internet.

### 1. Meta-analisis Berdasarkan Tujuan Penelitian

Tujuan-tujuan pada penelitian pembelajaran yang berorientasi pada HOTS berkisar pada pengembangan suatu produk pembelajaran, mengetahui efektivitas, mengetahui perbedaan antara dua gaya mengajar yang diteliti. Selain itu juga berdasarkan tujuan penelitiannya juga tentang meningkatkan pembelajaran berbasis HOTS yang didalamnya menjelaskan hubungan gaya mengajar dengan faktor-faktor pembelajaran, dan juga deskripsi tentang kemampuan berpikir tingkat tinggi atau yang sering disebut HOTS. Berikut Kategori penelitian yang berdasarkan tujuan penelitian.

Tabel 6. Kategori Penelitian Berdasarkan Tujuan Penelitian

No	Tujuan Penelitian	Frekuensi	(%)
1	Mengembangkan pembelajaran	3	30
2	Menghasilkan produk	2	20
3	Mendeskripsikan	2	20
4	Meningkatkan Pembelajaran	1	10
5	Efektivitas	1	10
6	Membandingkan	1	10
	Jumlah	10	100



Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa terdapat 30% tujuan penelitian itu untuk pengembangan pembelajaran yang berorientasi pada HOTS. Sedangkan untuk menghasilkan produk dan mendeskripsikan kemampuan HOTS masing-masing 20%. Tujuan penelitian lainnya seperti, meningkatkan pembelajaran, lalu mengetahui efektivitas pererapan metode pembelajaran, dan yang terakhir adalah membandingkan antara dua gaya belajar masing-masing juga mendapatkan 10%. Kesimpulan data kategori penelitian tersebut pada 10 penelitian yang digunakan sebagai sumber data banyak menggunakan tujuan penelitian untuk pengembangan pembelajaran.

## 2. Meta-Analisis Berdasarkan Desain Penelitian

Penelitian-penelitian dalam studi meta-analisis ini terdapat beberapa desain penelitian, diantaranya: penelitian *Research and Development (R&D)*, Eksperimen, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Deskriptif Korelasional, Survei. Berikut adalah data dari 10 penelitian berdasarkan desain penelitian.

**Tabel 7. Kategori berdasarkan desain penelitian**

No	Desain Penelitian	Frekuensi	(%)
1	R&D	4	40
2	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	2	20
3	Survei	2	20
4	Eksperimen	2	20
	Jumlah	10	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 10 penelitian terdapat 40% penelitian dengan desain R&D. Sedangkan PTK, Survei, dan eksperimen masing-masing 20% dari keseluruhan penelitian. Sehingga pada studi meta-analisis ini banyak mengambil penelitian dengan desain R&D.

### 3. Meta-analisis Berdasarkan Populasi/Sampel

Populasi/sampel yang digunakan dalam penelitian-penelitian pada studi meta-analisis ini atau dapat juga disebut subjek dalam penelitian ini adalah siswa dari dua tingkatan sekolah. Sehingga populasi/sampel dalam meta-analisis ini didasarkan pada jenjang pendidikan yaitu SMP/Sederajat atau SMA/SMK/Sederajat. Berikut merupakan data dari 10 penelitian yang didasarkan pada populasi/sampel.

**Tabel 8. Kategori Penelitian Berdasarkan Populasi/Sampel**

No	Jenjang Pendidikan	Frekuensi	(%)
1	SMP/Sederajat	2	20
2	SMA/SMK/Sederajat	8	80
	Jumlah	10	100

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penelitian meta-analisis ini menggunakan sampel dari jenjang SMP/Sederajat sebanyak 20%. Sedangkan pada jenjang SMA/SMK/Sederajat sebanyak 80%. Sehingga, kesimpulannya adalah pembelajara berorientasi HOTS banyak dilakukan untuk SMA/Sederajat.

#### 4. Meta-analisis Berdasarkan Metode/Teknik Pengumpulan Data

Metode/teknik yang digunakan pada penelitian-penelitian dalam studi meta-analisis ini menggunakan beberapa macam teknik pengumpulan data, diantaranya tes untuk penelitian dengan desain eksperimen, obsservasi ataupun wawancara untuk penelitian dengan desain survei, dan beberapa lainnya untuk penelitian yang lain. Berdasarkan 10 penelitian yang didapat berikut merupakan data yang didasarkan pada metode/teknik pengumpulan data.

**Tabel 9. Kategori Penelitian Berdasarkan Metode/Teknik Pengumpulan Data.**

No	Metode/Teknik Pengumpulan Data	Frekuensi	(%)
1	Tes	8	80
2	Wawancara	2	20
3	Dokumentasi	2	20
4	Angket	1	10
5	Observasi	1	10
6	Rubrik penilaian	1	10
	Jumlah	15	

Berdasarkan data tabel di atas dapat diketahui dari 10 penelitian terdapat 80% penelitian menggunakan tes. Jumlah teknik pengumpulan data di atas lebih dari penelitian yang didapat karena pada setiap penelitian memiliki satu atau lebih metode/teknik pengumpulan data, sehingga jumlah keseluruhan teknik pengumpulan

data terdapat 15 teknik. Dalam tabel tersebut telah disebutkan untuk teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi masing-masing 20%. Sedangkan untuk angket, observasi, dan rubrik penilaian masing-masing terdapat 10%. Maka dari itu, penelitian dalam studi meta-analisis ini sebagian besar menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes.

### **5. Meta-analisis Berdasarkan Analisis Data**

Analisis data yang digunakan pada setiap penelitian berdeda-beda. Sepuluh penelitian yang digunakan dalam studi ini juga sama halnya menggunakan analisis data yang berbeda antara penelitian satu dengan yang lain. Contoh analisis data yang dilakukan dalam 10 penelitian ini, yaitu: deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, uji t, uji efektifitas, dan ANACOVA. Berikut merupakan data dari 10 penelitian dalam studi meta-analisis ini berdasarkan analisis data yang digunakan.

**Tabel 10. Kategori Penelitian Berdasarkan Analisis Data**

No	Analisis Data	Frekuensi	(%)
1	Deskriptif kualitatif	4	40
2	Deskriptif Kuantitatif	3	30
3	Uji T	1	10
4	Uji efektifitas	1	10
5	ANCOVA	1	10
	Jumlah	10	100

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar pada 10 penelitian yang didapat menggunakan analisis data deskriptif kualitatif terdapat 40% dari keseluruhan penelitian. Sedangkan, penelitian yang menggunakan deskriptif kuantitatif terdapat 30% dari keseluruhan. Penelitian menggunakan uji t terdapat 10%. Penggunaan uji efektifitas dalam 10 penelitian tersebut juga terdapat 10%. 10% lainnya menggunakan teknik analisis data ANCOVA. Kesimpulannya adalah 10 penelitian menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang paling banyak untuk menganalisis penelitian tersebut.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil ini membahas mengenai hasil-hasil pada 10 penelitian yang digunakan dalam penelitian studi meta-analisis ini. Pembahasan ini akan mendapatkan hasil yang bermacam-macam karena penelitian yang digunakan juga menggunakan desain penelitian, teknik pengumpulan data hingga analisis datanya menggunakan cara yang berbeda-beda seperti yang telah dipaparkan di atas.

Penelitian pertama yang akan dibahas yaitu penelitian oleh Dr. Margana, M.Hum., M.A dkk. Penelitian ini dilakukan di Yogyakarta pada tahun 2015 dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan bahan ajar bahasa inggris berbasis k-13 dengan berorientasi pada HOTS. Hasil penelitian ini yaitu pengembangan buku ajar yang dilakukan masih belum sesuai dengan *target needs* dan *learning needs* peserta didik sehingga bahan ajar tersebut masih perlu menekankan pada pengembangan HOTS termasuk juga keseimbangan dalam empat keterampilan dalam pembelajaran bahasa yang harus diperhatikan. Sehingga, kesimpulan yang

didapat dari penejelasan tersebut yaitu pengembangan media yang dihasilkan belum mencapai target sehingga masih perlu ada perbaikan pada penelitian selanjutnya.

Penelitian kedua yaitu penelitian oleh Tedy Fiktorius yang publikasikan pada tahun 2018. Tujuan penelitian ini adalah mendongkrak HOTS dengan penerapan model pembelajaran *KENIKIR*. Hasil penelitian ini adalah terdapat hasil positif terhadap pengembangan HOTS peserta didik sebagaimana terlihat dalam kemampuan peserta didik dalam menunjukkan pola pikir kritis, memberikan pendapat dan alasan yang kritis, analitis dan kreatif, dapat menunjukkan keterampilan memecahkan masalah, dan mampu menulis esai argumentatif yang merefleksikan keterampilan berpikir kritis. Hanya saja tidak dipaparkan secara lebih detail mengenai nilai-nilai yang didapatkan oleh siswa.

Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suwarsi, dkk. pada tahun 2018 dengan tujuan penelitian yaitu meningkatkan keterampilan HOTS peserta didik melalui permainan karto soal dengan pembelajaran *problem-based learning* (PBL). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan HOTS siswa melalui permainan kartu soal dalam pembelajaran PBL dapat dilihat dari sebelum tindakan terdapat 56% peserta didik yang tuntas, dengan rata-rata 57,81 dan berpredikat keterampilan HOTS sedang. Sedangkan, setelah tindakan terdapat 88% peserta didik yang tuntas dengan rata-rata kelas 84,38 dan predikat HOTS yang tinggi. Dilihat dari hasil yang dicapai metode ini efektif digunakan untuk meningkatkan HOTS pada peserta didik.

Penelitian keempat adalah penelitian dari Etika Prasetyani, dkk. pada tahun 2016. Tujuan penelitian ini adalah mendiskripsikan tentang kemampuan HOTS peserta didik. Hasil penelitian ini adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik terkategori cukup dengan rincian persentase sebagai berikut. Peserta didik dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat baik sebesar 16,667%, selanjutnya 22,667% memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang cukup. Selebihnya memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi kategori kurang sebanyak 26,667%, dan tidak ada yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan kategori sangat kurang. Pada indikator menganalisis memiliki persentase kemunculan paling tertinggi sebesar 72,500%, kemudian pada indikator mengevaluasi terdapat 70,00%, dan yang terakhir pada indikator dengan persentase paling rendah adalah mengkreasi/mencipta sebesar 35,417%. Penelitian ini mendeskripsikan mengenai kemampuan HOTS pada peserta didik. Hasil diatas dapat diketahui bahwa masih sebagian peserta didik belum memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sehingga, guru sangat perlu untuk memperhatikan metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Penelitian kelima adalah penelitian oleh Putu Sudira pada tahun 2014 dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan model konseptual dan model hipotik LIS-5C dalam pendidikan teknologi dan kejuruan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) mendapat komponen-komponen model LIS-5C, (2) Model LIS-5C bermuara kepada *skill* belajar memecahkan suatu permasalahan pembelajaran dengan kreatif yang didukung kemampuan berpikir kritis. (3) Dasar pengembangan *skill* belajar model LIS-5C dalam memecahkan masalah.

Penelitian keenam memiliki tujuan penelitian yaitu menghasilkan produk *interactive physics mobile learning media* (IPMLM) berbasis android pada materi impuls dan momentum yang layak untuk meningkatkan HOTS dan kemandirian belajar siswa SMA dan juga mengetahui efektivitas dari produk yang dihasilkan yang diteliti oleh Erlin Eveline pada tahun 2019. Hasil dari penelitian ini adalah IPMLM yang dihasilkan layak digunakan untuk meningkatkan HOTS dan kemandirian belajar siswa dengan kriteria kelayakan sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil lainnya IPMLM terbukti efektif meningkatkan HOTS dan kemandirian belajar siswa yang diterapkan dengan pendekatan *scaffolding*.

Penelitian ketujuh yaitu penelitian oleh Putri Novitasari yang dipublikasikan pada tahun 2016. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil belajar level HOTS yang diberi model *cooperative learning tipe student team achievement divisions* (STAD) dengan *direct instruction* pada peserta didik dan tujuan lainnya adalah mengetahui peningkatan hasil belajar level HOTS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar level HOTS antara peserta didik yang menggunakan *cooperative learning tipe student team achievement divisions* (STAD) dengan model *direct instruction*. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe STAD memiliki peningkatan HOTS yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang menggunakan model *direct instruction*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif efektif untuk meningkatkan HOTS.

Penelitian kedelapan yang merupakan penelitian dari Himawan Putranta pada tahun 2019 memiliki tujuan menghasilkan perangkat pembelajaran fisika berbasis



*guided inquiry* berbantuan simulasi android permainan tulup yang layak untuk meningkatkan literasi dan HOTS peserta didik. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran *guided inquiry* berbantuan simulasi android permainan tulup yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi dan HOTS pada peserta didik. Lalu, hasil lainnya yaitu jika produk ini efektif untuk meningkatkan literasi dan HOTS.

Penelitian kesembilan adalah penelitian dari Nur Astuti Puspaningtyas yang dilakukan pada 2018 dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui efektivitas penerapan SPPKB pada pembelajaran untuk peningkatan HOTS dan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran SPPKB. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SPPKB efektif untuk meningkatkan HOTS. Lalu hasil ANCOVA menunjukkan bahwa penerapan SPPKB lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional dalam peningkatan HOTS.

Penelitian yang terakhir oleh Dian Kurniati, dkk. pada tahun 2016 dengan tujuan penelitian mendeskripsikan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik dalam menyelesaikan soal PISA berdasarkan indikator yang telah disusun. Hasil penelitian ini adalah dari 30 peserta didik didapatkan 18 peserta didik mampu melakukan logika dan penalaran, analisis, evaluasi, serta kreasi dengan baik dalam menyelesaikan beberapa soal sehingga tergolong memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi terkategori level sedang. Selanjutnya, 12 peserta didik tidak mampu melakukan kemampuan analisis, evaluasi, kreasi, logika, dan penalaran dengan baik dalam menyelesaikan semua soal, sehingga tergolong memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan level rendah.

Berdasarkan dari 10 penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dari tujuan penelitiannya memiliki maksud yang berbeda-beda diantaranya: mengembangkan pembelajaran, menghasilkan produk, mendeskripsikan, meningkatkan pembelajaran berorientasi HOTS, efektivitas, dan membandingkan. Semua tujuan tersebut dimaksudkan untuk pembelajaran yang berorientasi pada HOTS lebih baik lagi.

Penelitian-penelitian tersebut juga dilaksanakan pada tahun-tahun yang berbeda untuk mendapatkan informasi yang lebih luas sehingga tidak terpaku pada tahun tertentu. Tahun-tahun pelaksanaan dalam 10 penelitian tersebut yaitu: 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, dan 2019. Beberapa penelitian dilaksanakan pada tahun yang sama.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas beberapa penelitian yang menghasilkan produk dinyatakan berhasil membuat produk pembelajaran dengan kategori sangat layak untuk digunakan selain itu juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan HOTS. Sedangkan penelitian lain seperti penelitian eksperimen juga terbukti efektif menggunakan model pembelajaran kooperatif dibandingkan dengan pembelajaran dengan model ceramah. Berbeda dengan penelitian deskriptif telah dijelaskan diatas jika sebagian peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan berorientasi pada HOTS, sedangkan sebagian lainnya belum dapat mengikuti pembelajaran berorientasi pada HOTS. Kesimpulan dari hasil pembahasan di atas metode pembelajaran yang efektif digunakan untuk meningkatkan HOTS yaitu metode *cooperative learning* dengan model diskusi. Hasil tersebut dilihat dari penelitian ketujuh yaitu penelitian oleh Putri Novitasari yang dipublikasikan pada tahun 2016.

### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini tidak bisa terlaksana sesuai rencana karena terdapat pandemi *Covid-19*. Maka dari itu masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini. Selain itu penulis tidak mendapatkan penelitian dengan referensi studi pustaka yang sesuai dengan judul yang diangkat, sehingga mengambil referensi yang mendekati dengan permasalahan yang diangkat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan diatas dari beberapa penelitian yang menghasilkan produk dinyatakan berhasil membuat produk pembelajaran dengan kategori sangat layak untuk digunakan selain itu juga telah terbukti efektif dalam meningkatkan HOTS. Sedangkan penelitian lain seperti penelitian eksperimen juga terbukti efektif menggunakan model pembelajaran khusus dibandingkan dengan pembelajaran dengan model ceramah. Sedangkan dalam penelitian deskriptif telah dijelaskan diatas jika sebagian peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan berorientasi pada HOTS, sedangkan sebagian lainnya belum dapat mengikuti pembelajaran berorientasi pada HOTS. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa dari kesepuluh penelitian tersebut hampir semuanya untuk meningkatkan HOTS ada unsur dimana pada proses pembelajaran menggunakan pembelajaran kolaboratif.

Berdasarkan hasil dari 10 penelitian di atas dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran kooperatif efektif untuk meningkatkan kemampuan HOTS peserta didik. Peningkatan kemampuan HOTS peserta didik dapat dilihat dari kesepuluh artikel menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki peningkatan HOTS yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang menggunakan model *direct instruction*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dikemukakan saran kepada pihak-pihak berikut.

### 1. Guru Bahasa Prancis

Penggunaan model pembelajaran kooperatif masih perlu digunakan dalam peningkatan HOTS pada peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan strategi pembelajaran kooperatif sebagai alternatif untuk pembelajaran supaya peserta didik dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung:

### 2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta memperbanyak kegiatan supaya dapat meningkatkan kemampuannya terutama HOTS. Peserta didik juga diharapkan lebih berani untuk bertanya dan menyampaikan pendapat saat pembelajaran berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperrative Learning: Teori da Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anas, Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anderson, Lorin W dan Krathwohl, David R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objective*. New york: Addison Wesley Lonman Inc.
- Arthur Lewis dan Davis Smith. 1993. *Defining High Order Thingking Theory Into Practice Collage of Education*. Ohio: The Ohio State University.
- Asmani. 2011. *Tuntutan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Diva Press
- Bern, R.G., & Erickson, P.M. 2001. *Contextual Teaching and Learning: Preparing Students for the New Economy*. *Journal of Reasearch* no 5. [http://www.cord.rg/uploadedfiles/NCCTE\\_Highlight05-ContextualTeachingLearning.pdf](http://www.cord.rg/uploadedfiles/NCCTE_Highlight05-ContextualTeachingLearning.pdf). Diambil pada tanggal 12 Desember 2019.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ditjen GTK. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Dwi Siswoyo, dkk. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kemendikbud RI. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud RI. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud RI. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstul : Konseptul dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Adiatama.

- Muswapi, Mohamad, Suratno, Ridwan. 2018. Upaya Peningkatan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Siswa Melalui Penerapan Model Inquiri di SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur. *JIUBJ*. 19(2): 208-214.
- Republik Indonesia. 2003. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan. Lembaran Negara RI. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Riyanti, Nisrohah Neni. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *JPGSD*. 06(04): 440-450

## LAMPIRAN



### Lampiran 1. Sumber Data

#### Lampiran 1a. Pengelompokan artikel

No	Judul Artikel	Peneliti	Institusi/ Tahun	Tujuan
1	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KENIKIR UNTUK MENDONGKRAK HOTS DI SMA BINA MULIA PONTIANAK 2017/2018	Tedy Fiktorius	SMA Bina Mulia Pontiana k/2018	Meningkatkan HOTS dengan penerapan model pembelajaran KENIKIR
2	PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS K-13 DENGAN BERORIENTASI PADA HIGHER ORDER THINKING SKILLS BAGI PESERTA DIDIK SMK DI DIY	Dr. Margana, M.Hum., M.A Dr. Agus Widyantoro, M.Pd Drs. Samsul Maarif, M.A	Universitas Negeri Yogyakarta/2015	Mengembangkan bahan ajar bahasa Inggris berbasis k-13 dengan berorientasi pada HOTS
3	KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SMP DI KABUPATEN JEMBER DALAM MENYELESAIKAN SOAL BERSTANDAR PISA	Dian Kurniawati, Romi Harimukti, Nur Aisyah Jamil	Universitas Jember/2016	Mendesripsikan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) peserta didik dalam menyelesaikan soal PISA berdasarkan indikator yang telah disusun.
4	MENINGKATKAN KETERAMPILAN HOTS SISWA MELALUI PERMAINAN KARTU SOAL DALAM PEMBELAJARAN PBL	Suwarsi, Zaenal Mukti, Ardhi Prabowo	Universitas Negeri Semarang/2018	Meningkatkan keterampilan HOTS siswa melalui permainan kartu soal dengan pembelajaran PBL
5	PENGEMBANGAN INTERACTIVE PHYSICS MOBILE LEARNING MEDIA BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN	Erlin Evelin	Universitas Negeri Yogyakarta/2019	Menghasilkan produk <i>interactive physics mobile learning media</i> (IPMLM) berbasis android pada materi impuls dan momentum yang layak untuk

	SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HOTS DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMA			meningkatkan HOTS dan kemandirian belajar siswa SMA. Selain itu untuk mengetahui efektivitas produk yang dibuat.
6	PENGARUH PENGUNAAN PENDEKATAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT AND DIVISION (STAD) TERHADAP HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PADA MATA PELAJARAN FISIKA PESERTA DIDIK KELAS X SMA N 2 YOGYAKARTA	Putri Novitasari	Universit as Negeri Yogyaka rta/2016	Mengetahui perbedaan hasil belajar level HOTS yang diberi model <i>cooperative learning</i> tipe <i>student team achievement division</i> (STAD) memiliki peningkatan HOTS yang lebih baik dibanding siswa yang menggunakan model <i>direct intruction</i> .
7	PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS GUIDED INQUIRY BERBANTUAN SIMULASI ANDROID PERMAINAN TULUP UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS DAN HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) PESERTA DIDIK SMA	HIMAWA N PUTRAN TA	Universit as Negeri Yogyaka rta/2019	Menghasilkan perangkat pembelajaran <i>guided inquiry</i> berbantuan simulasi android permainan tulup yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran fisika meningkatkan literasi & HOTS peserta didik dengan kategori layak dan untuk mengetahui efektivitas pemnggunaan media tersebut.
8.	PENGEMBANGAN MODEL “LIS-5C” PADA PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN	Putu Sudira	Universit as Negeri Yogyaka rta/2014	Mengembangkan model konsepsional dan model hipotik LIS-5c dalam pendidikan teknologi dan kejuruan.

9	PENINGKATAN HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR (SPPKB) PADA PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 WATES	Nur Astuti Puspaningtyas	Universitas Negeri Yogyakarta/2018	Mengetahui efektivitas penerapan SPPKB pada pembelajaran ekonomi kelas X SMK Muhammadiyah 1 Wates terhadap peningkatan HOTS
10.	KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA KELAS XI DALAM PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI BERBASIS MASALAH DI SMA NEGERI 18 PALEMBANG	Etika Prasetyani, Yusuf Hartono, Ely Susanti	Universitas Sriwijaya /2016	Mendikripsikan tentang kemampuan HOTS siswa pada pembelajaran matematika.

## Lampiran 2. Résumé

### **L'ÉTUDE DE MÉTA-ANALYSE DE L'APPRENTISSAGE ORIENTÉ LE *HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS)***

Par Maulidah Nurul Kamaliyah  
NIM 16204241040  
**RÉSUMÉ**

#### **A. Introduction**

L'éducation est un moyen d'améliorer la qualité des ressources humaines (RH) en Indonésie. L'éducation est également un élément important dans le développement de l'Indonésie. Des êtres humains éduqués peuvent être un atout pour le développement d'un pays. Cependant, l'éducation doit également être conformée au contexte de la communauté. Pour que l'éducation ne s'écarte pas du contexte devie, il est nécessaire d'avoir des règlements qui la régissent.

L'Indonésie utilise le système éducatif inscrit dans *l'Undang-undang* numéro 20 de l'année 2003, chapitre I, article 1 (paragraphe 1) explique que l'éducation est un effort conscient et planifié pour créer une atmosphère d'apprentissage et un processus d'apprentissage afin que les apprenants développent activement leur potentiel d'avoir une force spirituelle religieuse. , la maîtrise de soi, la personnalité, l'intelligence, le caractère noble et les compétences nécessaires à lui-même, à la société, à la nation et au pays.

La loi a adopté une taxonomie sous la forme d'attitudes, de connaissances et de compétences. *L'undang-undang* numéro 20 de 2016 du Ministre de l'Éducation et de la Culture concernant les normes de compétence des diplômés de l'enseignement

primaire et secondaire. Le règlement de numéro 21 de 2016 du ministre de l'éducation et de la culture concernant les normes de contenu pour l'enseignement primaire et secondaire. *L'undang-undang* de numéro 22 de 2016 du ministre de l'éducation et de la culture concernant les normes de processus d'enseignement primaire et secondaire. Dans le curriculum de 2013, en plus d'avoir des attitudes et des connaissances, les étudiants doivent avoir les compétences nécessaires pour raisonner, traiter et servir de manière créative, productive, critique, indépendante, collaborative et communicative dans le domaine du concret et de l'abstrait. les séquences d'apprentissage utilisées sont l'observation, la demande, l'essai, le raisonnement, la présentation et la création.

En outre, le ministère de l'Éducation a commencé à appliquer des normes internationales pour les questions de mathématiques, d'alphabétisation et de sciences naturelles qui nécessitent un niveau de réflexion plus élevé ou des *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Le gouvernement cible 5 compétences que les apprenants peuvent acquérir en mettant en œuvre HOTS. Ces compétences sont la pensée critique et résolution de problèmes, la créativité et l'innovation, les compétences en communication, la capacité à travailler ensemble (la collaboration) et la célébration.

Le développement de l'apprentissage avec HOTS est un programme développé par le ministère de l'éducation et de la culture par le *Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan* (Ditjen GTK) dans l'objectif d'améliorer la qualité de l'apprentissage et les résultats d'apprentissage. Ce programme a été élaboré conformément à l'orientation politique du ministère de l'Éducation et de la Culture qui, en 2018, a été intégré dans le renforcement de l'éducation et de l'apprentissage

des caractères avec HOTS. Dans le programme, l'enseignant a la tâche de développer cinq compétences avec des événements interactifs, inspirants, amusants et stimulants, motivant les élèves à participer activement, de manière créative et indépendante en fonction de leur développement physique et psychologique.

Mais, actuellement, le problème de l'apprentissage du français est que les apprenants ne font que les exercices et ils sont tenus de les résoudre correctement, de sorte que c'est monotone et que les apprenants sont chargés de tâches. Afin de rendre l'apprentissage du français amusant et facile à comprendre pour les apprenants, l'enseignant peut appliquer la méthode d'apprentissage. L'objectif de l'application des méthodes d'apprentissage dans les matières françaises est de faciliter la présentation des enseignants dans la matière, de surmonter l'attitude active des élèves et de surmonter les limites de l'espace pour que l'apprentissage devienne plus efficace. Les méthodes d'apprentissage coopératif peuvent être utilisées pour aider le processus d'apprentissage afin que les apprenants soient plus actifs. L'apprentissage coopératif permet l'interaction entre les apprenants.

Cette méthode découle du concept selon lequel les apprenants trouveront plus facilement et comprendront du matériel difficile s'ils discutent entre eux. Les apprenants travaillent régulièrement en groupe pour s'entraider à résoudre des problèmes complexes. Ceci est en accord l'idée de Bern et Erickson dans Kokom (2013: 7) suggérant que l'apprentissage coopératif est une stratégie d'apprentissage qui organise l'apprentissage en utilisant de petits groupes d'apprentissage où les apprenants travaillent ensemble pour atteindre des objectifs d'apprentissage.

Un modèle d'apprentissage coopératif est *Make a Match* (recherche d'un partenaire) de Lorna Curran. Modèle d'apprentissage qui invite les apprenants à trouver des réponses à une question ou trouver un partenaire à travers un jeu de cartes. Cela consiste plus précisément à préparer des cartons « questions » et des cartons « réponses » pour apprendre avec le type *make a match*. Sur la base de la description, le chercheur a l'intention de mener une étude intitulée " L'étude De Méta-Analyse De L'apprentissage Orienté Le *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) " Avec l'application de ce modèle d'apprentissage, nous espérons que ce dernier pourra augmenter le HOTS des apprenants.

## **B. Développement**

Les capacités de réflexion sont divisées en deux, à savoir la capacité de penser à bas niveau (LOTS) et la capacité de penser à haut niveau (HOTS) (Coffiman, 2013). HOTS est une capacité qui non seulement de se souvenir (rappeler), de reformuler (reformuler) ou de se référer sans traitement (réciter), mais aussi selon Resnick (Ditjen GTK, 2018: 5) HOTS est un processus de pensée complexe pour décomposer le matériel, tirer des conclusions, construire des représentations, analyser et établir des relations en impliquant les activités mentales les plus élémentaires. En 2001, Anderson et Krathwohl ont révisé la taxonomie de Bloom, le premier est que la LOTS qui peut également être utilisé dans le processus d'apprentissage sont se rappeler, comprendre et appliquer, et le second est que classé dans HOTS sous la forme de compétences analytiques ( analyser), évaluer et créer.

Pour atteindre l'indicateur HOTS, l'apprentissage se fait à l'aide de méthodes d'apprentissage coopératif. L'apprentissage coopératif implique que plusieurs personnes travaillent ensemble pour atteindre un objectif commun. Pour être plus précis, cela va supposer des activités d'apprentissage coopératif où les apprenants travaillent ensemble par paires ou en groupes en partageant des informations. L'apprentissage coopératif permet également aux élèves de s'entraider, de discuter, d'exprimer des opinions, d'évaluer les dernières connaissances de chacun et de comprendre leurs faiblesses respectives. Selon Frey, Fisher et Everlove (2009: 14), *“cooperative learning as an instructional arrangement that allows two to six students the knowledge and understanding of the content”*. En d'autres termes, l'apprentissage coopératif est un apprentissage qui offre de deux à six apprenants la possibilité de former des groupes et de travailler ensemble pour terminer leur travail et développer conjointement les connaissances et la compréhension du matériel d'apprentissage. Le modèle d'apprentissage par *make a match* est un type de modèle d'apprentissage coopératif. Ce type d'apprentissage se réalise en trouvant des paires à l'aide de cartes qui ont été distribuées par l'enseignant. Ces dernières sont des questions et réponses. L'application de ce type d'apprentissage commence par la technique consistant à demander aux apprenants de rechercher des paires de cartes qui sont des questions / réponses avant la date limite, les apprenants qui peuvent faire correspondre les cartes reçoivent des points. Nous pouvons décrire les étapes d'apprentissage du type « make a match » de la manière suivante :

1. L'enseignant transmet le matériel et donne aux élèves des devoirs pour l'apprendre à la maison.



2. Les apprenants sont divisés en 2 grands groupes, les groupes avec des fiches de questions et les autres avec des fiches de réponses.
3. L'enseignant remet une carte à chaque élève. Cartes de questions pour les groupes de question et cartes de réponses pour les groupes de réponse.
4. Les apprenants réfléchissent à des paires de questions / réponses aux fiches qu'ils reçoivent.
5. L'enseignant demande aux élèves de chercher un partenaire.
6. Les apprenants appairent des réponses / questions appropriées.
7. L'enseignant donne un signe lorsque le temps imparti est écoulé.
8. L'enseignant écrit un partenaire qui obtient un partenaire avant la fin du temps imparti.
9. L'enseignant appelle chaque binôme pour une présentation.
10. L'enseignant et les apprenants corrigent ensemble et vérifient la compatibilité des questions et réponses.
11. Chaque paire s'est relayée pour présenter, leur travail.
12. L'enseignant et les élèves tirent des conclusions sur ce qu'ils ont appris ce jour-là.

Selon Huda (2013: 253), les avantages du type de *make a match* sont les suivants:

1. Il peut faire accroître les activités d'apprentissage des apprenants, de points de vue cognitives et physiques.
2. Il y a une partie de jeu, cette méthode est amusante.
3. Il peut faire améliorer la compréhension des apprenants du matériel étudié et peut augmenter la motivation des apprenants.

4. Il est efficace comme moyen de modifier le courage des apprenants à faire des présentations.
5. Il forme efficacement la discipline des apprenants à valoriser le temps consacré à l'apprentissage.
6. Ils peuvent interagir les uns avec les autres, ce qui facilite le développement de leurs capacités de réflexion.

Cette étude utilise l'étude de méta-analyse avec les étapes de identification, de sélection, d'abstraction, d'analyse. Cependant, l'étude a été entravée en raison d'une épidémie de *covid-19*, de sorte que le développement des idées et des arguments dans cette étude ont pour référence dix autres études. La population/l'échantillon dans cette étude sont dix les articles d'étude publiés. Les techniques de collecte de données dans cette études est le codage.

Cependant, l'étude a été entravée en raison d'une épidémie de *covid-19*, de sorte que le développement des idées et des arguments dans cette étude ont pour référence dix autres études. Les résultats de cette étude indique que la méthode d'apprentissage efficace utilisée pour améliorer les HOTS est l'apprentissage coopératif. Ces résultats sont tirés de la septième étude, à savoir la recherche de Putri Novitasari qui a été publiée en 2016. Les résultats de cette indiquent qu'il existe des différences dans les capacités HOTS entre les élèves qui utilisent la méthode *cooperative learning* de type *student team achievement divisions* (STAD) avec le modèle d'instruction directe. Les résultats de N-Gain montrent que le type d'apprentissage coopératif de type STAD a une meilleure amélioration HOTS que

d'apprentissage avec le modèle d'instruction directe. Ces résultats peuvent être conclus que l'utilisation de l'apprentissage coopératif s'est avérée efficace pour augmenter les HOTS.

### C. Conclusions et Recommandations

Basés sur les résultats de deux études Muswapi et de la recherche Riyanti, nous pouvons conclure que l'utilisation de méthodes d'apprentissage coopératif peut améliorer les capacités de HOTS et les résultats d'apprentissage des élèves. L'amélioration des résultats d'apprentissage des élèves peut être constatée par la qualité accrue du processus d'apprentissage et la qualité des produits d'apprentissage. Les suggestions peuvent être faites les suivantes.

#### 1. Aux enseignants.

L'utilisation de modèles d'apprentissage doit encore être utilisée pour augmenter les HOTS chez les apprenants. Par conséquent, les enseignants sont censés être en mesure d'utiliser d'autres stratégies d'apprentissage comme alternatives d'apprentissage afin que les élèves puissent jouer un rôle actif pendant le processus d'apprentissage.

#### 2. Aux apprenants

Les apprenants dans la classe devront être plus actifs dans les activités d'apprentissage et cela va permettre d'améliorer leurs capacités, en particulier celle de HOTS. Les élèves devraient également être plus courageux pour poser des questions et exprimer des opinions lors de l'apprentissage.

